

(19) Japan Patent Office (JP)

(12) Publication of Patent Application (A)

(11) Publication Number of Patent Application: JP-A-2002-
18142

(43) Date of Publication of Application: January 22, 2002

(51) Int. Cl.⁷ :

A 63 F 13/12

13/06

Identification Number

FI

A 63 F 13/12

13/06

Theme code (reference)

C 2C001

Request for Examination: not made

Number of Claims: 6 (11 pages in total)

(21) Application Number: 2000-236258

(22) Application Date: June 30, 2000

(71) Applicant: 592044813

ENIX Corp.

4-31-8, Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo

(72) Inventor: HENMI Haruhiko

c/o ENIX Corp.

4-31-8, Yoyogi, Shibuya-ku, Tokyo

F Term (reference) 2C001 AA14 BA02 BB02 BC01 BC07

CA02 CB01 CB02 CB08 CC02

CC03

(54) [Title of the Invention] COMMUNICATION GAME SYSTEM AND
COMMUNICATION GAME METHOD

(57) [Abstract]

[Problem] To provide a technique, which may facilitate balancing in the progress of a video game by a communication game system using a cellular phone or the like so as to play the game without losing interest in it.

[Means for Resolution] In a server, the game operation status in a terminal is read to set the subsequent game according to the operation status, and the game data is transmitted to the terminal. In this case, the game operation status is the status of a player character or the like, and the settings of the subsequent game are decision of an appearing opponent character and the like.

[Claims]

1. A communication game system, comprising: a server for providing a game and a terminal connected to the server to transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server includes: operation status read means for reading the game operation status at the terminal; setting means for

setting the subsequent game according to the game operation status read by the operation status read means; and transmitting means for transmitting the game data set by the setting means to the terminal.

2. The communication game system according to claim 1, wherein the game operation status is the status of a player character of the game, and the setting of the game is the decision of an appearing opponent character.

3. The communication game system according to claim 1, wherein the game operation status is the position on a map of the player character of the game, and the setting of the game is a chasing route of an opponent character chasing the player character.

4. The communication game system according to claim 1, wherein the game operation status is an item obtained by a player of the terminal, and the setting of the game is the decision of an appearing item and/or the probability of obtaining the item.

5. A communication game system, comprising: a server for providing a game and a plurality of terminals connected to the server to transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server includes: operation status read means for reading the game operation status at the plurality of terminals; deciding means for deciding the standard value of the status from the game operation status read by the read

means; setting means for comparing the standard value decided by the deciding means with the game operation status of the respective terminals to set the subsequent game of each terminal; and transmitting means for transmitting the game data set by the setting means to the terminals.

6. A communication game method, comprising a server for providing a game and a plurality of terminals connected to the server to transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server reads the game operation status at the plurality of terminals, decides the standard value of the status from the read game operation status, sets the subsequent game of the respective terminals by comparing the decided standard value with the game operation status of the respective terminals, and transmits the set game data to the terminals.

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Technical Field to which the Invention Belongs]

This invention relates to a communication game system and a communication game method, in which a game is provided from a server, and the game is played at a terminal connected to the server.

[0002]

[Prior Art]

Generally in a game using a video game machine, with the

progress of the game, the difficulty of the game has been increased or an item having a large advantage has been set to obtain in the latter half of the game in order to vary the flow of the game heretofore.

[0003]

For example, in the game whose difficulty is increased with the progress of the game, an encountered opponent character becomes stronger in a place visited more later on in a map where the player character moves. Therefore, the player character wins a battle with a comparatively weaker opponent character to be experienced much and improved in capability so that a game player proceeds with the game while providing against a stronger opponent character.

[0004]

[Problems that the Invention is to Solve]

For example, in the game whose difficulty is increased depending upon the power of an opponent character, the importance is a good balance between the capability of the player character and the power of the opponent character disposed on a map. When the player character battles with a number of comparatively weaker opponent characters to heighten the capability of the player character more than needed, a battle with the following opponent character becomes easy to lose interest in it. On the other hand, when the game is carried forward without enough heightening the capability of the player

character, encountered is the problem that the progress of the game becomes difficult.

[0005]

On the other hand, recently a cellular phone has come into wide use rapidly and it has been provided with the so-called i-mode using packet communication, whereby in addition to the character and music information, comparatively simple graphic information can be transmitted so that service of various games such as a mail game and Japanese backgammon game is given from the server to the cellular phone.

[0006]

This invention has been made in the light of such problems to provide a technique, which may facilitate balancing in the progress of a video game by a communication game system using a cellular phone or the like so as to play the game without losing interest in it.

[0007]

[Means for Solving the Problems]

According to a first means of the invention, a communication game system includes a server for providing a game and a terminal connected to the server to transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server includes operation status read means for reading the game operation status at the terminal, setting means for setting the subsequent game according to the game operation status read

by the operation status read means, and transmitting means for transmitting the game data set by the setting means to the terminal.

[0008]

Thus, the game operation status at the terminal is read by the server to set the subsequent game according to the operation status, whereby balancing in the progress of the game can be attained according to a player.

[0009]

According to a second means of the invention, in the first means, the game operation status is the status of a player character of the game, and the setting of the game is the decision of an appearing opponent character.

[0010]

Thus, an opponent character to appear is determined according to the status of the player character, whereby a feeling of tense can be maintained in a battle. Especially, an opponent character is caused to appear with power corresponding to the power of the player character, so the player can continue playing without losing interest in the game.

[0011]

In this case, the status of the player character means the capability such as the offensive strength, the defensive strength and vital power, equipment such as arms and protectors,

or occupation such as a soldier or a magician.

[0012]

According to a third means of the invention, in the first means, the game operation status is the position on a map of the player character of the game, and the setting of the game is a chasing route of an opponent character chasing the player character.

[0013]

Thus, the chasing route of the opponent character tracking the player character can be set according to the position of the player character on the map, whereby the interest of the game can be heightened.

[0014]

According to a fourth means of the invention, in the first means described above, the game operation status is an item obtained by a player of the terminal, and the setting of the game is the decision of an appearing item and/or the probability of obtaining the item.

[0015]

Thus, the acquisition of an item can be varied so as to heighten the interest of the game. For example, items other than the items already possessed by the player character are caused to appear, or the probability of obtaining the same item as a number of already obtained items is lowered.

[0016]

According to a fifth means of the invention, a communication game system includes a server for providing a game and a plurality of terminals connected to the server to transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server includes operation status read means for reading the game operation status at the plurality of terminals, deciding means for deciding the standard value of the status from the game operation status read by the read means, setting means for comparing the standard value decided by the deciding means with the game operation status of the respective terminals to set the subsequent game of each terminal, and transmitting means for transmitting the game data set by the setting means to the terminals.

[0017]

That is, the standard value of the operation status is determined from the game operation status at the plurality of terminals, and the standard value is compared with the operation status of the individual terminals to set the subsequent game of each terminal. Thus, the game can be set according to the achievements of the progress of the whole users, so that the user can play without incompatibility.

[0018]

According to a sixth means of the invention, a communication game method includes a server for providing a game and a plurality of terminals connected to the server to

transmit-receive the same data and carry out the game, wherein the server reads the game operation status at the plurality of terminals, decides the standard value of the status from the read game operation status, sets the subsequent game of the respective terminals by comparing the decided standard value with the game operation status of the respective terminals, and transmits the set game data to the terminals.

[0019]

Thus, the subsequent game is set according to the operation status of a plurality of players, whereby the game can be provided with the difficulty matching the achievements of progress of the player.

[0020]

[Mode for Carrying Out the Invention]

The mode for carrying out the invention will be described according to the attached drawings.

[0021]

[Embodiment 1]

Fig. 1 is a diagram showing one embodiment of system configuration according to the invention. A server 1 is connected to the Internet 2 connected to a portable wireless network 3 to each other, to thereby provide a game to a plurality of cellular phones 5 by radio from a base station 4.

[0022]

Fig. 2 is a functional block diagram of the server 1.

The server 1 can use a workstation or a personal computer, and a processing part 12 inputs/outputs data stored in a recording part 13 or a database 14 in response to the request of a communication control part 11. A game program, game data and the like are stored in the recording part 13, and game operation status data is stored by each user of the game in the database 14. A display part 15 displays the processing result of the processing part 12 and the contents of the recording part 13 and the database 14.

[0023]

Fig. 3 is a functional block diagram of the cellular phone 5. The cellular phone 5 is provided with a control circuit 51 as control means mainly composed of a microcomputer, and a transmit-receive part 52 as transmit-receive means, a display processing part 53, a data conversion part 54, a voice processing part 55, a record holding register part 56 for recording an abbreviated number, incoming record or incoming melody and the like and a key operation part 57 are connected to the control circuit 51. A liquid crystal display type display 58 is connected to the display processing part 53, and a microphone 59 and a speaker 60 are connected to the voice processing part 55.

[0024]

When a packet communication mode key of the key operation part 57 is pressed, the control circuit 51 puts the system in

the mode concerned, and causes a request for the supply of game service from the transmit-receive part 52 to the base station 4 connected to the cellular phone network 3 through an antenna 61 by packet communication. The base station 4 provides the antenna 61 of the cellular phone 5 with the communication data of the game stored in the recording part 13 or the database 14 of the server 1 from the server 1 through the Internet 2 connected to the cellular phone network 3 to each other.

[0025]

The transmit-receive part 52 demodulates the communication data of the game transmitted from the base station 4 to the antenna 61, and outputs the demodulated communication data to the display processing part 53. The display processing part 53 converts the communication data to a driving signal and outputs the same to the display 58, and the display 58 displays an image according to the driving signal.

[0026]

Although not directly related to the invention, the speaking mode will be described briefly. That is, the voice processing part 55 generates voice data by encoding a receiving signal given from the microphone 59, and outputs the voice data to the data conversion part 54. The data conversion part 54 converts the voice data to the communication data, and the transmit-receive part 52 modulates the communication data and

transmits the same from the antenna 61 to the base station 4. The transmit-receive part 52 demodulates the communication data transmitted from the base station 4 to the antenna 61, and the data conversion part 54 converts the data to the voice data. The voice processing part 55 decodes the voice data and outputs the same to the speaker 60.

[0027]

The game of the present embodiment will be described with Figs. 4 to 6. The game of the present embodiment is a role playing game in which a playing character is moved on a field to battle with an encountered opponent character, thereby increasing the capability, and simultaneously achieving the object such as recovering the peace to the world.

[0028]

Fig. 4 shows an example of a field screen displayed on the display 58 of the cellular phone 5. On the display, a player character 31 is displayed on a field where grasslands 32 and mountains 33 are arranged, and the play character 31 can be moved in the direction concerned and displayed by pressing the keys of the key operation part 57 corresponding to "to the north" "to the east", "to the south" and "to the west". In addition to the grasslands 32 and the mountains 33, there are rivers, the sea, caves, towns and the like not shown on the field, and the player character 31 can move on the grasslands 32, but can't move on the mountains 33, the rivers and the sea

by walk. In the cave, there is a dungeon (an underground maze), and shops and inns are arranged in the towns, so the player character can move to enter any of them.

[0029]

Fig. 5 is a diagram showing a screen of meeting with an opponent character. Fig. 5A shows the case where the capability of the player character 31 is low, and "a decayed corpse" appears, which is comparatively weak as an opponent character 34. On the other hand, Fig. 5B shows the case where the capability of the player character 31 is high and "a decayed dragon" appears, which is comparatively strong as an opponent character 35.

[0030]

Fig. 6 illustrates the relationship between the capability of the player character 31 and the appearing opponent character depending on the position in the field. The field is divided into areas, each of which is given an area number in the order in which the player character 31 calls at.

[0031]

The processing in the server 1, which is the gist of the present embodiment, is illustrated by a flowchart in Fig. 7. That is, on receiving a signal that the direction key concerned is pressed from the cellular phone 5 through the communication control part 11 (101), the processing part 12 reads the player character moving data from the recording part 13 and transmits

the same to the cellular phone 5 through the communication control part 11 (102). Further, the processing part 12 determines whether or not an opponent character is displayed using a random number (103), and if not displayed, it returns to the step 101 (104). On the other hand, if displayed (104), the capability and area of the player character 31 are read from the database (105), and if the capability of the player character 31 is low (106), opponent character data corresponding to low capability is read from the recording part 13, and transmitted to the cellular phone 5 through the communication control part 11 (107). On the other hand, if the capability of the player character 31 is not low (106), opponent character data corresponding to high capability is read from the recording part 13, and transmitted to the cellular phone 5 through the communication control part 11 (107).

[0032]

According to the present embodiment, the power of the appearing opponent character is thus set depending on the capability of the player character, whereby the player character brought up by the player is prevented from being too weak or too strong to the opponent character so that the interest of the game can be kept up.

[0033]

Although the opponent character encountered on the field is determined depending on the capability of the player

character in the present embodiment, the encountered opponent character may be determined every time the player character enters the above dungeon.

[0034]

Although the cellular phone is used as a terminal, a personal computer and a workstation may be connected to the network to be used.

[0035]

[Embodiment 2]

In the present embodiment, the invention is applied to a game in which an opponent character chases a player character.

[0036]

Fig. 8 shows a chasing route of the opponent character 34 chasing the player character 31 displayed on a display 58 of a cellular phone 5. The player character 31 is moved in the lateral direction or in the vertical direction in a passage by the player's operation, and when the player character reaches the goal (not shown) without being overtaken by the opponent character 34, the game is cleared. The opponent character 34 selects a route depending on the position and the moving direction of the player character 31 to chase the player character.

[0037]

Fig. 8A shows the case where the player character 31 stops, and there are two chasing routes of the opponent character 34.

In this case, the opponent character 34 chases the player character 31 through the right-handed route. Fig. 8B shows the case where the player character 31 stops or moves, and there is one chasing route of the opponent character 34. In this case, the opponent character 34 takes one route concerned to chase the player character 31.

[0038]

Fig. 8C shows the case where the player character 31 moves, and the chasing route in the same direction as the moving direction of the player character 31 is given to the opponent character 34. In this case, the opponent character 34 chases the player character 31 in the same direction as the player character 31 moves. Fig. 8D shows the case where the player character 31 moves, and although there are two chasing roots of the opponent character 34, there is no chasing route in the same direction as the moving direction of the player character 31. In this case, the opponent character 34 chases the player character 31 through the right-handed route.

[0039]

The processing of a server 1, which is the gist of the present embodiment, is shown by a flowchart in Fig. 9. That is, a processing part 12 of the server 1 reads the position of the player character 31 from the display data of a database 14 (201), and if two routes to the player character 31 are not provided (202), the route approaching as it is selected (207).

On the other hand, when there are two routes (202), if the player character 31 is stopped (203), the right-handed route is selected (204). When the player character 31 is not stopped (203), if there is a route in the same direction as the moving direction of the player character 31 (208), the route in the same direction is selected (209). On the other hand, if there is no route in the same direction (208), the right-handed route is selected (204). The processing part 12 of the server 1 transmits the movement display data of the route selected by the opponent character 34 to the cellular phone 5 (205). The above processing is repeated until the player character 31 reaches the goal (206).

[0040]

According to the present embodiment, as described above, the chasing route of the opponent character is thus determined depending on the position of the player character according to a fixed rule, whereby the player can make progress in the game by penetrating the rule, and the interest of the game can be heightened.

[0041]

[Embodiment 3]

In the present embodiment, the invention is applied to a slot game in which a player gets gold which is a virtual coin.

[0042]

Fig. 10A shows a slot screen displayed on a display 58

of a cellular phone 5. In the upper part of the screen, three patterned slots are displayed and rotated, and the slots are stopped one by one by selecting "stop" in the lower part of the screen. Fig. 10B shows the slot screen when three slots are stopped as an example. When the same pattern coincides in two slots (in the example, the pattern of the character called slime), a dividend of 10 G (gold) can be obtained. In this case, the probability of coincidence of the patterns is set low when the player possesses the gold much, and set high when less.

[0043]

The processing of a server 1 which is the gist of the present embodiment is shown by a flowchart in Fig. 11. That is, a processing part 12 of the server 1 reads the gold on hand of a player character 31 from the database 14 (301), and if the gold on hand is above a preset value (302), the probability of coincidence in slots is set low (303). On the other hand, when the gold on hand is less than a preset value (302), the probability of coincidence in slots is set high (304). A stop pattern is determined at the preset probability (305), and the pattern stop data is transmitted to a cellular phone 5 (306).

[0044]

According to the present embodiment, as described above, when gold on hand is little, the game can be played without bankruptcy. When the gold on hand increases in quantity to

some extent, it is not easily increased so that the interest of the game can be kept up.

[0045]

Instead of gold, the items of the patterns coinciding in the slots may be obtained, to thereby change the probability of coincidence of similar items possessed by the player.

[0046]

[Embodiment 4]

Although the determination of capability of the player character is compared with a preset value in the embodiment 1, the capabilities of player characters in the process of playing by a plurality of players are read to calculate the standard value, and the capability of the player is compared with the standard value in the present embodiment.

[0047]

The processing of a server 1 is shown by a flowchart in Fig. 12, in which the same step numbers are given to the same steps as the flowchart (see Fig. 7) of embodiment 1, so only the parts different from those in the embodiment 1 will be described.

[0048]

Fig. 12A is a flowchart of calculating the standard value. That is, on receiving the capability of a player character 31 and the area number No concerned when the player character 31 of a cellular phone 5 moves to the next area through a

communication control part 11 (301), a processing part 12 of the server 1 calculates a new standard value by averaging the standard values of the area concerned up to now stored in a database 14, including the received capability of the player character 31 (302), and stores and updates the standard value in the database 14 (303).

[0049]

Fig. 12B is a flowchart of transmitting an opponent character data. The step 304 is added to the flowchart (Fig. 7) of the embodiment 1, and the step 106 is changed to the step 305 to realize the flowchart of transmitting the opponent character data. That is, in the case of displaying an opponent character (104), the processing part 12 reads the capability and area of the player character 31 from the database 14 (105), and reads the standard value of the area concerned from the database (304). When the capability of the player character 31 is lower than the standard value (305), opponent character data corresponding to low capability is read from a recording part 13, and transmitted to the cellular phone 5 concerned (107). On the other hand, when the capability of the player character 31 is not lower than the standard value (305), opponent character data corresponding to high capability is transmitted to the cellular phone 5 concerned (108).

[0050]

Fig. 13 is a flowchart showing the processing of the

cellular phone 5. When the direction key concerned of a key operation part 57 of the cellular phone 5 is pressed (311), a control circuit 51 transmits a signal of pressing the direction key concerned through a transmit-receive part 52 to the server 1 (312). When the movement data of the player character 31 is received (313), a player character moving display is made on a display 58 through a display processing part 53 (314). When the player character 31 is moved to the next area according to the game story (315), the capability and area number No concerned of the player character 31 are transmitted to the server 1 through the transmit-receive part 52 (316). When the opponent character data is received (317), it is displayed on the display 58 through the display processing part 53 (318), and it advances to the next processing (a battle with the opponent character) (318). On the other hand, when the opponent character data is not received, it returns to the step 311 (317).

[0051]

According to the present embodiment, the opponent character to appear is thus determined according to the status where a number of players actually play, whereby a good game balance can be obtained regardless of individual skill.

[0052]

[Advantage of the Invention]

According to the invention, it is possible to provide

a technique, which may facilitate balancing in the progress of a video game by a communication game system using a cellular phone or the like so as to play the game without losing interest in it.

[Brief Description of the Drawings]

Fig. 1 is a hardware configuration diagram of the invention;

Fig. 2 is a functional block diagram of a server;

Fig. 3 is a functional block diagram of a cellular phone;

Fig. 4 is a diagram for explaining a field screen;

Fig. 5 is a diagram for explaining an encounter screen;

Fig. 6 is a diagram for explaining the relationship between the capability of a player character and an appearing opponent character;

Fig. 7 is a flowchart for explaining an embodiment;

Fig. 8 is a diagram for explaining a chasing route;

Fig. 9 is a flowchart for explaining an embodiment;

Fig. 10 is a diagram for explaining a slot screen;

Fig. 11 is a flowchart for explaining an embodiment;

Fig. 12 is a flowchart for explaining an embodiment; and

Fig. 13 is a flowchart for explaining the embodiment.

[Description of the Reference Numerals and Signs]

1: server 5: cellular phone 31: player character 34,
35: opponent character

FIG. 1:

- 1: SERVER
- 2: INTERNET
- 3: PORTABLE WIRELESS NETWORK
- 4: BASE STATION

FIG. 2:

- 1: SERVER
- 11: COMMUNICATION CONTROL PART
- 12: PROCESSING PART
- 13: STORAGE PART
- 14: DATABASE
- 15: DISPLAY PART

FIG. 3:

- 5: CELLULAR PHONE
- 51: CONTROL CIRCUIT
- 52: TRANSMIT-RECEIVE PART
- 53: DISPLAY PROCESSING PART
- 54: DATA CONVERSION PART
- 55: VOICE PROCESSING PART
- 56: RECORD HOLDING PART
- 57: KEY OPERATION PART
- 58: DISPLAY

FIG. 4:

MOVEMENT TO THE NORTH

MOVEMENT TO THE EAST

MOVEMENT TO THE SOUTH

MOVEMENT TO THE WEST

FIGS. 5A, 5B:

34: DECAYED CORPSE APPEARS!

35: DECAYED DRAGON APPEARS!

FIG. 6:

POSITION	CAPABILITY	OPPONENT CHARACTER
AREA 1	LOW (1 TO 10)	DECAYED CORPSE
	HIGH (10 TO 20)	DECAYED DRAGON
AREA 2	LOW (1 TO 20)	LOCK BIRD
	HIGH (20 TO 30)	HEL CONDOL

FIG. 7:

START

101: PRESSING OF DIRECTION KEY CONCERNED IS RECEIVED?

102: TRANSMIT PLAYER CHARACTER MOVEMENT DATA.

103: DETERMINE WHETHER OR NOT OPPONENT CHARACTER IS DISPLAYED
WITH A RANDOM NUMBER.

104: OPPONENT CHARACTER IS DISPLAYED

105: READ THE CAPABILITY AND AREA OF PLAYER CHARACTER.

106: PLAYER CHARACTER HAS LOW CAPABILITY?
107: TRANSMIT OPPONENT CHARACTER DATA CORRESPONDING TO LOW
CAPABILITY.
108: TRANSMIT OPPONENT CHARACTER DATA CORRESPONDING TO HIGH
CAPABILITY.
END

FIG. 9:

START

201: READ PLAYER CHARACTER POSITION DATA.
202: TWO ROUTES EXIST?
203: PLAYER CHARACTER STOPS?
204: SELECT RIGHT-HANDED ROUTE.
205: TRANSMIT SELECT ROUTE DATA.
206: PLAYER CHARACTER REACHES THE GOAL
207: APPROACH AS IT IS.
208: ROUTE IN THE SAME DIRECTION EXISTS?
209: SELECT THE ROUTE IN THE SAME DIRECTION.
END

FIGS. 10A, 10B:

START!

▲ STOP

DIVIDEND: 10G

TOTAL OF MONEY ON HAND: 377G

▲ RETURN

FIG. 11:

START

301: READ THE GOLD ON HAND OF PLAYER CHARACTER.

302: GOLD ON HAND \geq PRESET VALUE?

303: SET THE PROBABILITY OF COINCIDENCE LOW.

304: SET THE PROBABILITY OF COINCIDENCE HIGH.

305: DETERMINE PATTERN AT THE PRESET PROBABILITY.

306: TRANSMIT PATTERN STOP DATA AT THE PRESET PROBABILITY.

END

FIG. 12A:

START

301: CAPABILITY AND AREA NUMBER OF PLAYER CHARACTER ARE
RECEIVED?

302: THE PLAYER CHARACTER CAPABILITIES OF THE AREA CONCERNED
ARE AVERAGED TO CALCULATE A NEW STANDARD VALUE.

303: STORE AND UPDATE THE STANDARD VALUE OF THE AREA CONCERNED.

END

FIG. 12B:

START

101: PRESSING OF DIRECTION KEY CONCERNED IS RECEIVED?

102: TRANSMIT PLAYER CHARACTER MOVEMENT DATA.

103: DETERMINE DISPLAY/NON-DISPLAY OF OPPONENT CHARACTER WITH
RANDOM NUMBER.

104: OPPONENT CHARACTER IS DISPLAYED

105: READ THE CAPABILITY AND AREA OF PLAYER CHARACTER.

107: TRANSMIT OPPONENT CHARACTER DATA CORRESPONDING TO LOW
CAPABILITY.

108: TRANSMIT OPPONENT CHARACTER DATA CORRESPONDING TO HIGH
CAPABILITY.

304: READ THE STANDARD VALUE OF THE AREA CONCERNED.

305: PLAYER CHARACTER CAPABILITY < STANDARD VALUE?

FIG. 13:

START

311: DIRECTION KEY CONCERNED IS PRESSED

312: TRANSMIT PRESSING OF DIRECTION KEY CONCERNED.

313: MOVEMENT DATA IS RECEIVED?

314: MOVE AND DISPLAY PLAYER CHARACTER.

315: MOVE TO THE NEXT AREA?

316: TRANSMIT CAPABILITY AND AREA NUMBER OF PLAYER CHARACTER.

317: OPPONENT CHARACTER DATA IS RECEIVED

318: DISPLAY OPPONENT CHARACTER.

TO THE NEXT PROCESSING

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-18142
(P2002-18142A)

(43) 公開日 平成14年1月22日 (2002.1.22)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データベース* (参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/06		13/06	

審査請求 未請求 請求項の数6 書面 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2000-236258(P2000-236258)

(22) 出願日 平成12年6月30日 (2000.6.30)

(71) 出願人 592044813

株式会社エニックス

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

(72) 発明者 片見 晴彦

東京都渋谷区代々木四丁目31番8号 株式会社エニックス内

Fターム(参考) 2C001 AA14 BA02 BB02 BC01 BC07

CA02 CB01 CB02 CB08 CC02

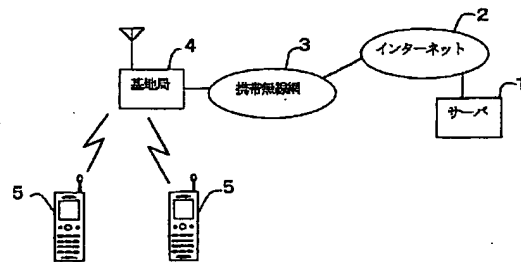
CC03

(54) 【発明の名称】 通信ゲームシステムおよび通信ゲーム方法

(57) 【要約】

【課題】 携帯電話機等を用いた通信ゲームシステムにより、ビデオゲームの進行に伴うバランスを容易に取ることができ、飽きることなくプレイできる技術を提供する。

【解決手段】 サーバにおいて、端末でのゲーム実施状況を読み取り該実施状況により以降のゲームを設定し、当該端末へゲームデータを送信するようにした。ここにゲーム実施状況としてはプレイヤーキャラクタのステータス等であり、また以降のゲームの設定としては出現する敵キャラクタの決定等である。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する端末とからなる通信ゲームシステムであって、
前記サーバは、
前記端末でのゲーム実施状況を読み取る実施状況読み取り手段と、
前記実施状況読み取り手段で読み取ったゲーム実施状況により以降の該ゲームの設定をする設定手段と、
前記設定手段で設定したゲームデータを前記端末に送信する送信手段とを備えた通信ゲームシステム。

【請求項2】 前記ゲーム実施状況は、前記ゲームのプレイヤーキャラクタのステータスであり、
前記ゲームの設定は、出現する敵キャラクタの決定であることを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項3】 前記ゲーム実施状況は、前記ゲームのプレイヤーキャラクタのマップ上の位置であり、
前記ゲームの設定は、前記プレイヤーキャラクタを追跡する敵キャラクタの追跡ルートであることを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項4】 前記ゲーム実施状況は前記端末のプレイヤーが獲得したアイテムであり、
前記ゲームの設定は、出現するアイテムの決定および／または当該アイテムを獲得できる確率であることを特徴とする請求項1記載の通信ゲームシステム。

【請求項5】 ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する複数の端末とからなる通信ゲームシステムであって、前記サーバは、
前記複数の端末でのゲーム実施状況を読み取る実施状況読み取り手段と、
前記読み取り手段で読み取ったゲーム実施状況から該状況の標準値を決定する決定手段と、
前記決定手段で決定した標準値と夫々の端末のゲーム実施状況とを比較し、夫々の端末の以降のゲームを設定する設定手段と、
前記設定手段で設定したゲームデータを当該端末に送信する送信手段とを備えた通信ゲームシステム。

【請求項6】 ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する複数の端末とからなる通信ゲーム方法であって、前記サーバは、
前記複数の端末でのゲーム実施状況を読み取り、
前記読み取ったゲーム実施状況から該状況の標準値を決定し、
前記決定した標準値と夫々の端末のゲーム実施状況とを比較して夫々の端末の以降のゲームを設定し、
前記設定したゲームデータを当該端末に送信する通信ゲーム方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サーバからゲームの提供を受け、該サーバに接続された端末でゲームを行う通信ゲームシステムおよび通信ゲーム方法に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、ビデオゲーム機を用いたゲームにはゲームの流れに変化を持たせるために、ゲームの進行とともにゲームの難易度を上げたり、効果の大きいアイテムをゲームの後半に取得できるようにしたものがある。

【0003】たとえば、ゲームの進行とともに難易度を上げるものでは、プレイヤーキャラクタが移動するマップ上で後から訪る場所ほど遭遇する敵キャラクタが強くなる。このため、プレイヤーキャラクタは比較的弱い敵キャラクタとの戦いに勝ち経験を積ませることで能力を向上させ、より強い敵キャラクタに備えながら進めるようになっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】たとえば、敵キャラクタの強さにより難易度を上げて行くゲームでは、プレイヤーキャラクタの能力と、マップ上に配置する敵キャラクタの強さとのバランスが重要となってくる。比較的弱い敵キャラクタと多数戦いプレイヤーキャラクタの能力を必要以上に上げてしまうと、以降の敵キャラクタとの戦いが容易となり興味を削がれてしまう。またプレイヤーキャラクタの能力を十分上げずにゲームを先へ進めると、ゲームの進行が困難になってしまう問題があった。

【0005】一方、近年急速に普及してきた携帯電話機では、パケット通信を用いたいわゆるiモードが提供されたことから、文字や音楽情報に加え比較的簡単な図形情報の送信が可能となり、サーバから携帯電話機にメールゲーム、双六ゲーム等の各種ゲームのサービスが提供されるようになった。

【0006】本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、携帯電話機等を用いた通信ゲームシステムにより、ビデオゲームの進行に伴うバランスを容易に取ることができ、飽きることなくプレイできる技術を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明の第1の手段は、ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する端末とからなる通信ゲームシステムであって、前記サーバは、前記端末でのゲーム実施状況を読み取る実施状況読み取り手段と、前記実施状況読み取り手段で読み取ったゲーム実施状況により以降の該ゲームの設定をする設定手段と、前記設定手段で設定したゲームデータを前記端末に送信する送信手段とを備えた通信ゲームシステムである。

【0008】これによれば、サーバにおいて端末でのゲ

ーム実施状況を読み取り、該実施状況により以降のゲームを設定することにより、ゲーム進行に伴うバランスをプレイヤに応じて取ることができる。

【0009】本発明の第2の手段は、前記第1の手段において、前記ゲーム実施状況は、前記ゲームのプレイヤキャラクタのステータスであり、前記ゲームの設定は、出現する敵キャラクタの決定であるものである。

【0010】これによれば、プレイヤキャラクタのステータスにより出現する敵キャラクタが決定されることにより、戦いに緊張感を維持することができる。特に、プレイヤキャラクタの強さに応じた強さの敵キャラクタを出現させることにより、プレイヤは飽きることなくプレイを継続できる。

【0011】ここに、プレイヤキャラクタのステータスは、攻撃力、防御力、生命力等の能力、武器、防具等の装備または戦士、魔法使い等の職業などを意味する。

【0012】本発明の第3の手段は、前記第1の手段において、前記ゲーム実施状況は、前記ゲームのプレイヤキャラクタのマップ上の位置であり、前記ゲームの設定は、前記プレイヤキャラクタを追跡する敵キャラクタの追跡ルートであるものである。

【0013】これによれば、マップ上のプレイヤキャラクタの位置により、該プレイヤキャラクタを追跡する敵キャラクタの追跡ルートを設定することでゲームの興味を高めることができる。

【0014】本発明の第4の手段は、前記第1の手段において、前記ゲーム実施状況は前記端末のプレイヤが獲得したアイテムであり、前記ゲームの設定は、出現するアイテムの決定および／または当該アイテムを獲得できる確率であるものである。

【0015】これによれば、アイテムの獲得に変化を与えゲームの興味を高めることができる。たとえばプレイヤキャラクタが既に所持しているアイテム以外のアイテムを出現させる、既に多数所持している同一アイテムの獲得できる確率を下げる等である。

【0016】本発明の第5の手段は、ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する複数の端末とからなる通信ゲームシステムであって、前記サーバは、前記複数の端末でのゲーム実施状況を読み取る実施状況読み取り手段と、前記読み取り手段で読み取ったゲーム実施状況から該状況の標準値を決定する決定手段と、前記決定手段で決定した標準値と夫々の端末のゲーム実施状況とを比較し、夫々の端末の以降のゲームを設定する設定手段と、前記設定手段で設定したゲームデータを当該端末に送信する送信手段とを備えた通信ゲームシステムである。

【0017】すなわち、複数の端末でのゲーム実施状況から実施状況の標準値を決定し、該標準値と個々の端末の実施状況とを比較し、該端末の以降のゲームを設定する。これにより、ユーザ全体の進行実績に合わせたゲー

ム設定ができ、ユーザは違和感なくプレイすることができる。

【0018】本発明の第6の手段は、ゲームを提供するサーバと、該サーバに接続され前記ゲームデータを送受信して実行する複数の端末とからなる通信ゲーム方法であって、前記サーバは、前記複数の端末でのゲーム実施状況を読み取り、前記読み取ったゲーム実施状況から該状況の標準値を決定し、前記決定した標準値と夫々の端末のゲーム実施状況とを比較して夫々の端末の以降のゲームを設定し、前記設定したゲームデータを当該端末に送信する通信ゲーム方法である。

【0019】これによれば、複数のプレイヤの実施状況により以降のゲームが設定されることにより、プレイヤの進行実績にマッチした難易度でゲームを提供することができる。

【0020】

【発明の実施の形態】本発明の実施形態を図に基づいて説明する。

【0021】

【実施例1】図1は、本実施携帯のシステム構成図を示している。サーバ1は、携帯無線網3と相互接続されたインターネット2に接続され、複数の携帯電話機5に基地局4からの無線によりゲームを提供する。

【0022】図2は、サーバ1の機能ブロック図を示している。サーバ1はワークステーションまたはパーソナルコンピュータを用いることができ、処理部12は通信制御部11の要求に応じて、記録部13またはデータベース14に格納されたデータを入出力する。記録部13にはゲームプログラム、ゲームデータ等が格納され、またデータベース14には本ゲームのユーザ毎にゲーム実施状況データが格納されている。また表示部15は、処理部12の処理結果、記録部13またはデータベース14の内容等を表示する。

【0023】図3は、携帯電話機5の機能ブロック図を示している。携帯電話機5は、マイクロコンピュータを主体とした制御手段としての制御回路51を備え、該制御回路51には送受信手段としての送受信部52、表示処理部53、データ交換部54、音声処理部55、短縮番号、着信記録または着信メロディ等を記録する記録保持部56およびキー操作部57が接続されている。また表示処理部53には液晶表示のディスプレイ58が、音声処理部55にはマイク59ならびにスピーカ60が接続されている。

【0024】キー操作部57のバケット通信モードキーが押下されると、制御回路51は当該モードに設定し送受信部52からバケット通信によりアンテナ61を介して、携帯電話網3に接続された基地局4にゲームサービスの提供を要求する。基地局4は携帯電話網3と相互接続されたインターネット2を介して、サーバ1から該サーバの記録部13またはデータベース14に格納された

ゲームの通信データを携帯電話機5のアンテナ61に提供する。

【0025】送受信部52は、基地局4からアンテナ61に送信された当該ゲームの通信データを復調処理し、該復調処理された通信データを表示処理部53に出力する。表示処理部53は、該通信データを駆動信号に変換しディスプレイ58に出力し、ディスプレイ58は、該駆動信号により画像を表示する。

【0026】通話モードについては本発明と直接関連性はないが簡単に述べる。すなわち、音声処理部55は、10 マイク59から与えられた受話信号を符号化することにより音声データを生成し、該音声データをデータ変換部54に出力する。データ変換部54は、該音声データを通信データに変換し、送受信部52は、この通信データを変調処理してアンテナ61から基地局4へ送信する。また送受信部52は、基地局4からアンテナ61に送信された通信データを復調処理し、データ変換部54は音声データに変換する。音声処理部55は、該音声データを復号化しスピーカ60へ出力する。

【0027】以下本実施のゲームを図4乃至図6で説明する。本実施例のゲームはブレイヤキャラクタをフルド20 上移動させ、遭遇する敵キャラクタと戦うことで能力アップしながら世界に平和を取り戻す等の目的を達成するロールプレイングゲームである。

【0028】図4は、携帯電話機5のディスプレイ58に表示されたフィールド画面の例を示している。該画面には草原32、山33等が配置されたフィールド上にブレイヤキャラクタ31が表示され、該ブレイヤキャラクタ31を「北へ」「東へ」「南へ」「西へ」に該当するキー操作部57のキーを押下することにより、当該方向30 に移動表示することができる。フィールド上には草原32、山33以外にも図示せぬ川、海、洞窟、町等があり、ブレイヤキャラクタ31は、草原32は移動できるが山33、川、海は徒歩では移動できない。また洞窟の中はダンジョン（地下迷路）があり、町には店や宿屋が配置されていていずれも移動して入ることができる。

【0029】図5は敵キャラクタとの遭遇画面の例を示している。図5(a)はブレイヤキャラクタ31の能力が低い場合であり、敵キャラクタ34として比較的弱い「くさったしい」が現れたところである。一方、図540 (b)は、ブレイヤキャラクタ31の能力が高い場合であり、敵キャラクタ35として比較的強い「くさったドラゴン」が現れたところである。

【0030】図6はフィールドの位置による、ブレイヤキャラクタ31の能力と出現する敵キャラクタとの関係を示している。フィールドはエリアに区分されており、ブレイヤキャラクタ31の訪れる順にエリア番号が付してある。

【0031】本実施例の要旨であるサーバ1での処理をフロー図で示したものが図7である。すなわち、通信制50

御部11を介し携帯電話機5から方向該当キー押下を受信すると(101)、処理部12は、記録部13からブレイヤキャラクタ移動データを読み取り通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(102)。また処理部12は、乱数により敵キャラクタを表示するかを決定し(103)、表示しない場合はステップ101へ戻る(104)。一方、表示する場合は(104)、ブレイヤキャラクタ31の能力およびエリアをデータベースから読み取り(105)、ブレイヤキャラクタ31の能力が低い場合は(106)、能力低いに対応した敵キャラクタデータを記録部13から読み取り、通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(107)。一方、ブレイヤキャラクタ31の能力が低くない場合は(106)、能力高いに対応した敵キャラクタデータを記録部13から読み取り、通信制御部11を介して携帯電話機5に送信する(107)。

【0032】このように、本実施例によれば、ブレイヤキャラクタの能力により出現する敵キャラクタの強さが設定されることにより、ブレイヤの育てたブレイヤキャラクタが敵キャラクタに対して弱すぎたり、強すぎたりすることなくゲームの興味を持続することができる。

【0033】なお、本実施例ではブレイヤキャラクタの能力でフィールド上で遭遇する敵キャラクタを決定したが、前述のダンジョンに入る度に遭遇する敵キャラクタを決定するようにしてもよい。

【0034】また、端末として携帯電話機を用いたが、パーソナルコンピュータ、ワークステーション等をネットワークに接続し使用してもよい。

【0035】

【実施例2】本実施例では、敵キャラクタがブレイヤキャラクタを追跡するゲームに適用した。

【0036】図8は携帯電話機5のディスプレイ58に表示されるブレイヤキャラクタ31を追跡する敵キャラクタ34の追跡ルートを示している。ブレイヤキャラクタ31は、ブレイヤの操作により通路を左右、上下方向へ移動し、敵キャラクタ34に追いつかれることなく図示せぬゴールへ到着すればゲームクリアとなる。敵キャラクタ34は、該ブレイヤキャラクタ31の位置、移動方向によりルートを選択して追跡する。

【0037】図8(a)はブレイヤキャラクタ31が停止しており、敵キャラクタ34の追跡ルートが2つあるケースを示している。このケースでは敵キャラクタ34は、右回りのルートでブレイヤキャラクタ31を追跡する。図8(b)はブレイヤキャラクタ31が停止または移動しており、敵キャラクタ34の追跡ルートが1つのケースを示している。このケースでは敵キャラクタ34は、当該1つのルートを探りブレイヤキャラクタ31を追跡する。

【0038】図8(c)はブレイヤキャラクタ31が移動しており、敵キャラクタ34にはブレイヤキャラクタ

31の移動方向と同一方向の追跡ルートがあるケースを示している。このケースでは敵キャラクタ34は、プレイヤーキャラクタ31と同一方向へプレイヤーキャラクタ31を追跡する。図8(d)はプレイヤーキャラクタ31が移動しており、敵キャラクタ34の追跡ルートが2つあるが、プレイヤーキャラクタ31の移動方向と同一方向の追跡ルートがないケースを示している。このケースでは敵キャラクタ34は、右回りのルートでプレイヤーキャラクタ31を追跡する。

【0039】本実施例の要旨であるサーバ1の処理をフロー図で示したものが図9である。すなわち、サーバ1の処理部12は、プレイヤーキャラクタ31の位置をデータベース14の表示データから読取(201)、プレイヤーキャラクタ31へのルートが2つなければ(202)、そのまま接近するルートを選択する(207)。一方、ルートが2つあるときは(202)、プレイヤーキャラクタ31が停止していれば(203)、右回りのルートを選択する(204)。またプレイヤーキャラクタ31が停止していないときは(203)、プレイヤーキャラクタ31の移動方向と同じルートがあれば(208)、同じ方向のルートを選択する(209)。一方、同じ方向のルートがなければ(208)、右回りのルートを選択する(204)。サーバ1の処理部12は、敵キャラクタ34の選択したルートの移動表示データを携帯電話機5へ送信する(205)。以上の処理をプレイヤーキャラクタ31がゴールに到着するまで繰り返す(206)。

【0040】このように、本実施例によれば、プレイヤーキャラクタの位置により敵キャラクタの追跡ルートが一定の法則により決定されることから、プレイヤーはこの法則を見抜くことにより上達することができ、ゲームの興味を高めることができる。

【0041】

【実施例3】本実施例では、仮想通貨であるゴールドをプレイヤーが得るスロットゲームに適用した。

【0042】図10(a)は、携帯電話機5のディスプレイ58に表示されるスロット画面を示している。該画面上部には図柄の付いた3個のスロットが回転表示されており、画面下部の「ストップ」を選択することにより該スロットを1つずつ停止させる。図10(b)は、3個のスロットを停止させたときのスロット画面の例を示している。2つの図柄(該例では、スライムといわれるキャラクタの図柄)が揃ったことにより、10G(ゴールド)の配当を得ることができる。ここで図柄の揃う確率を、プレイヤーの所持するゴールドが多いときに低く設定し、少ない場合は高く設定する。

【0043】本実施例の要旨であるサーバ1の処理をフロー図で示したものが図11である。すなわち、サーバ1の処理部12は、データベース14からプレイヤーキャラクタ31の所持ゴールドを読み取り(301)、該所

持ゴールドが設定値以上であれば(302)、スロットが揃う確率を低く設定する(303)。一方、所持ゴールドが設定値以下であれば(302)、スロットが揃う確率を高く設定する(304)。設定した確率で停止絵柄を決定し(305)、該絵柄停止データを携帯電話機5へ送信する(306)。

【0044】このように、本実施例によれば、所持ゴールドが少ないときには破産することなしでプレイできるが、所持ゴールドがある程度多くなると容易に増えず、ゲームの興味を持続することができる。

【0045】なお、ゴールドに代えて、スロットで揃った図柄のアイテムを取得できるようにし、プレイヤーの所持している類似アイテムの図柄が揃う確率を変更するようにしてもよい。

【0046】

【実施例4】実施例1では、プレイヤーキャラクタの能力判定を予め定めた設定値と比較したが、本実施例では複数のプレイヤーがプレイ中のプレイヤーキャラクタの能力を読み取り標準値を算出し、該標準値と比較するようにした。

【0047】サーバ1の処理をフロー図で示したものが図12であり、実施例1のフロー図(図7参照)と同一のステップには同一のステップ番号が付してあり、実施例1と異なる部分のみ説明する。

【0048】図12(a)は標準値を算出するフロー図であり、すなわちサーバ1の処理部12は、通信制御部11を介して携帯電話機5のプレイヤーキャラクタ31が次のエリアに移動したときの、該プレイヤーキャラクタ31の能力と当該エリアNoを受信すると(301)、データベース14に格納された当該エリアの現在までの標準値を、受信したプレイヤーキャラクタ31の能力を含めて平均することにより新たな標準値を算出し(302)、該標準値をデータベース14に格納・更新する(303)。

【0049】図12(b)は敵キャラクタデータを送信するフロー図であり、実施例1のフロー図(図7参照)にステップ304を追加し、ステップ106をステップ305に変更することで実現する。すなわち、処理部12は、敵キャラクタを表示の場合(104)、プレイヤーキャラクタ31の能力およびエリアをデータベース14から読み取り(105)、また当該エリアの標準値をデータベースから読み取る(304)。プレイヤーキャラクタ31の能力が標準値よりも低ければ(305)、能力低いに対応した敵キャラクタデータを記録部13から読み取り、当該携帯電話機5に送信する(107)。一方、プレイヤーキャラクタ31の能力が標準値よりも低くなければ(305)、能力高いに対応した敵キャラクタデータを当該携帯電話機5に送信する(108)。

【0050】図13は携帯電話機5の処理をフロー図で示したものである。携帯電話機5のキー操作部57の方

向該当キーが押下されると(311)、制御回路51は送受信部52を介して方向該当キー押下をサーバ1に送信する(312)。プレイヤーキャラクタ31の移動データを受信すると(313)、表示処理部53を介してディスプレイ58にプレイヤーキャラクタ移動表示を行う(314)。プレイヤーキャラクタ31が移動によりゲームストーリー上次のエリアに移動すると(315)、プレイヤーキャラクタ31の能力および該エリアNoを受信部52を介してサーバ1に送信する(316)。敵キャラクタデータを受信すると(317)、表示処理部53を介してディスプレイ58に表示し(318)、次の処理(該敵キャラクタとの戦闘)へ進む(318)。一方、敵キャラクタデータを受信しなかったときはステップ311へ戻る(317)。

【0051】このように、本実施例によれば、多数のプレイヤーが実際にプレイした状況に応じて出現する敵キャラクタを決定することにより、個人の技量に捕らわれずに良好なゲームバランスを取ることができる。

【0052】

【発明の効果】本発明によれば、携帯電話機等を用いた通信ゲームシステムにより、ビデオゲームの進行に伴うバランスを容易に取ることができ、飽きることなくプレイ

* イでできる技術を提供することができる。

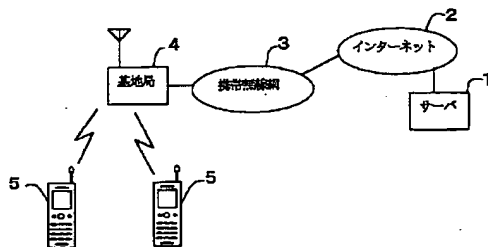
【図面の簡単な説明】

- 【図1】 本発明のハードウェア構成図
- 【図2】 サーバの機能ブロック図
- 【図3】 携帯電話機の機能ブロック図
- 【図4】 フィールド画面を説明するための説明図
- 【図5】 遭遇画面を説明するための説明図
- 【図6】 プレイヤーキャラクタの能力と出現する敵キャラクタとの関係を説明するための説明図
- 【図7】 実施例を説明するためのフロー図
- 【図8】 追跡ルートを説明するための説明図
- 【図9】 実施例を説明するためのフロー図
- 【図10】 スロット画面を説明するための説明図
- 【図11】 実施例を説明するためのフロー図
- 【図12】 実施例を説明するためのフロー図
- 【図13】 実施例を説明するためのフロー図

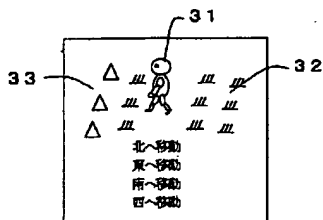
【符号の説明】

- 1 サーバ
- 5 携帯電話機
- 31 プレイヤーキャラクタ
- 34、35 敵キャラクタ

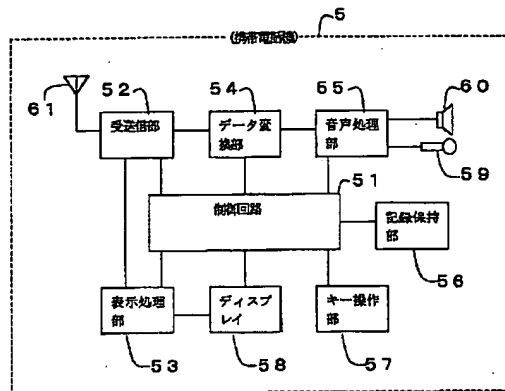
【図1】



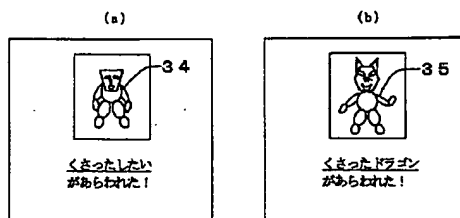
【図4】



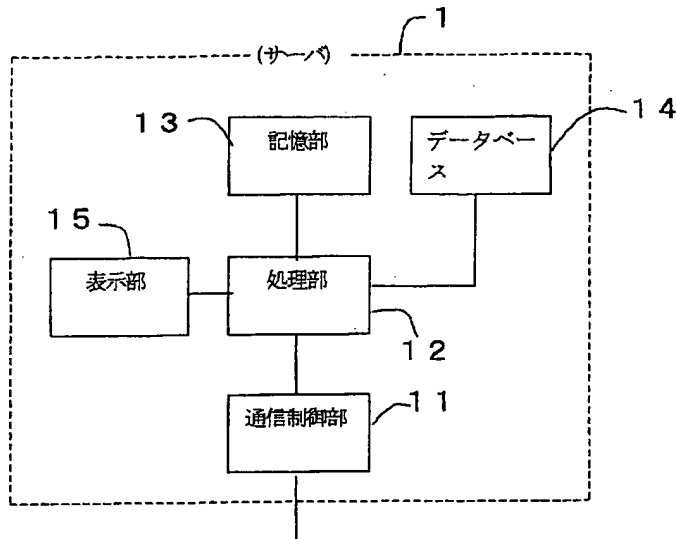
【図3】



【図5】



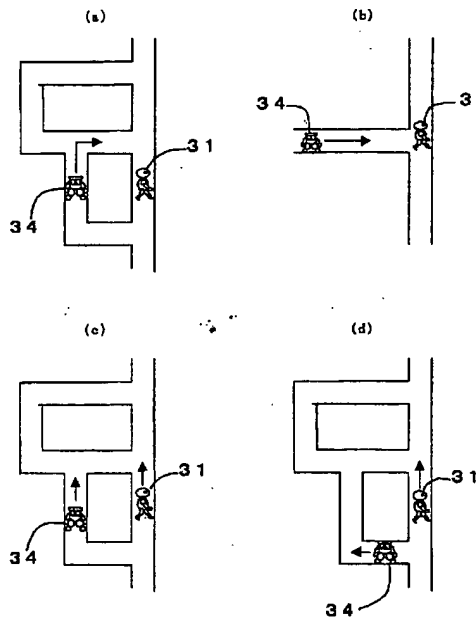
【図2】



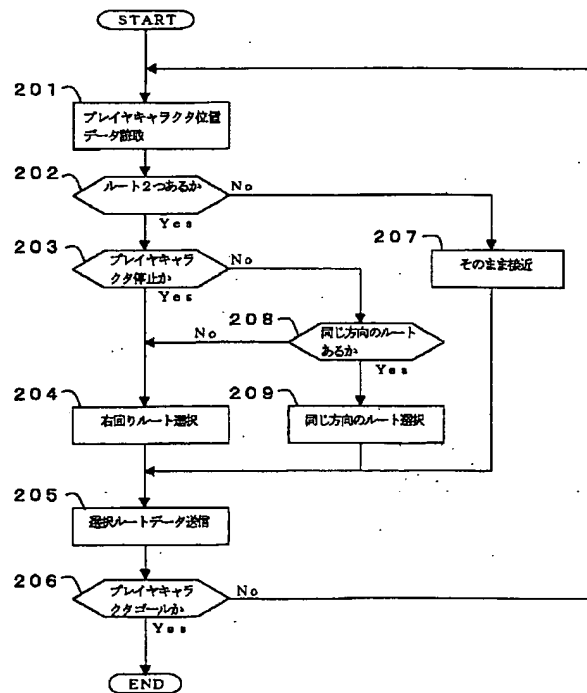
【図6】

位置	能力	敵キャラクター
エリア1	低い (1~10) 高い (10~20)	くさったたい くさったドラゴン
エリア2	低い (1~20) 高い (20~30)	ロックちよう ヘルゴンドル

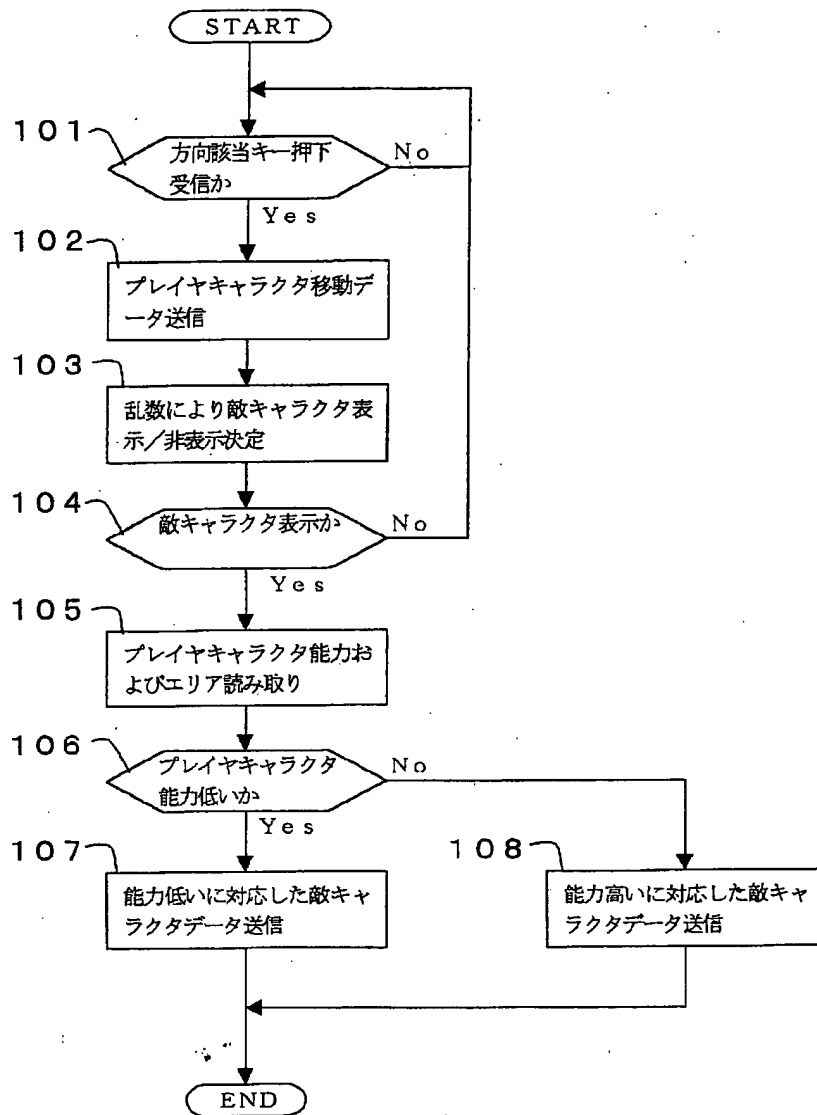
【図8】



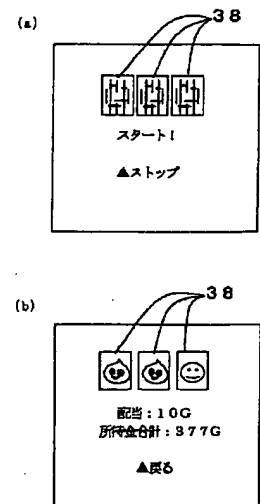
【図9】



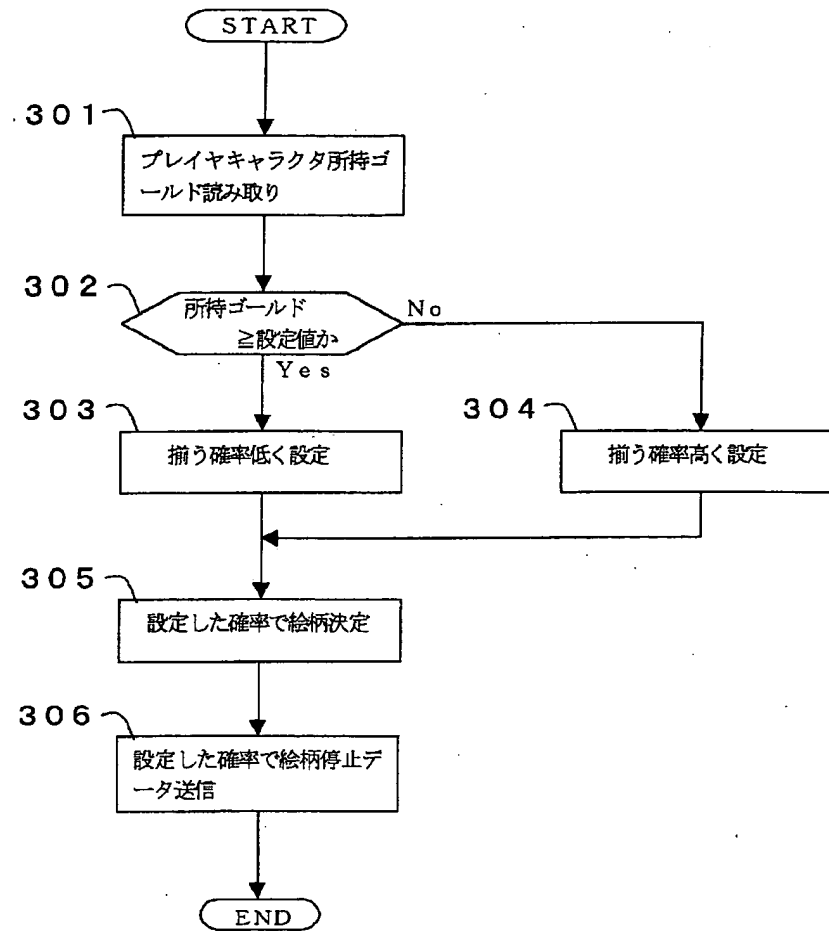
【図7】



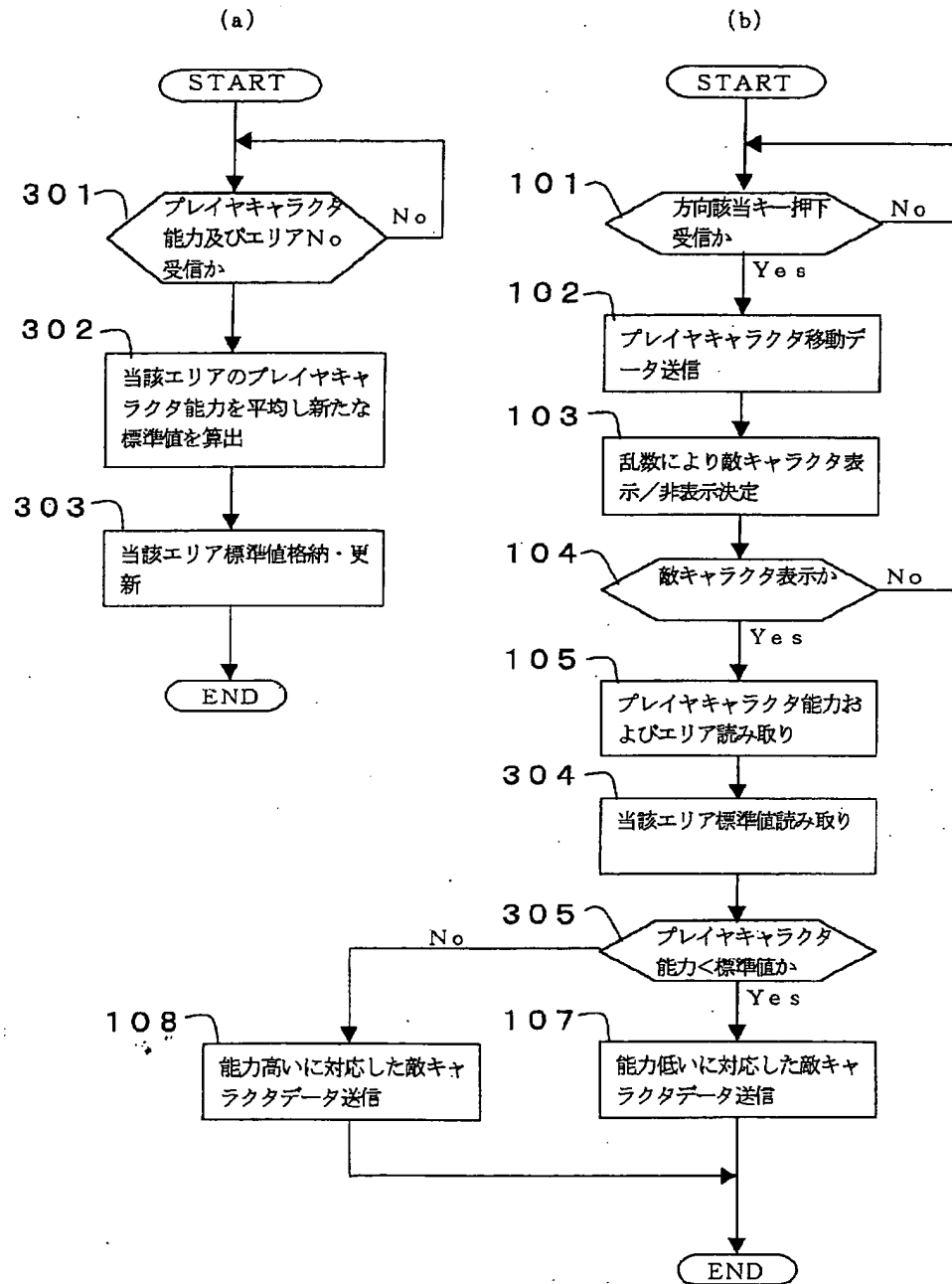
【図10】



【図11】



【図12】



【図13】

